



INTISARI

Di era ekonomi digital saat ini, batas antara aktivitas bermain yang bertujuan rekreasi dan bekerja yang bertujuan ekonomi semakin kabur. Penelitian ini membedah fenomena joki gim *Mobile Legends* di Indonesia sebagai manifestasi nyata dari *playbour*, di mana aktivitas bermain bertransformasi menjadi arena produksi ekonomi yang terstruktur. Fenomena ini didorong oleh sistem stratifikasi sosial dalam arsitektur permainan melalui mekanisme peringkat yang dijadikan modal simbolik dan alat validasi sosial, sehingga menciptakan pasar joki sebagai bentuk kerja imaterial. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan *blended netnography* dengan melakukan observasi partisipan dalam ruang digital komunitas serta menggunakan teknik *snowball sampling* untuk menjangkau aktor joki yang berada di zona abu-abu legalitas. Analisis mendalam dilakukan dengan mengintegrasikan teori *immaterial labour* dan sirkuit Vortex dari Nick Dyer-Witheford yang didialogkan dengan perspektif sosiologi kepemudaan dan sosiologi kerja. Hasil penelitian memperlihatkan dualitas fenomena yaitu di satu sisi, para joki secara aktif memobilisasi aset kognitif berupa keahlian bermain dan aset afektif berupa pengelolaan emosi serta pelayanan sebagai bentuk praktik ekonomi di usia muda untuk bertahan hidup. Namun di sisi lain, aktivitas ini beroperasi dalam sebuah "pabrik sosial" yang terintegrasi ke dalam sirkuit Vortex. Terdapat stratifikasi kelas pekerja yang tajam antara *owner* sebagai manajer sirkulasi dan *worker* sebagai *cyberproletariat* yang tenaga dan kemampuannya dikonversi secara maksimal menjadi nilai ekonomi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ekosistem joki gim adalah sebuah paradoks, di mana ia merupakan ruang negosiasi kreatif para pemuda untuk menciptakan peluang ekonomi mandiri, namun sekaligus menjadi mekanisme sistematis yang menghubungkan mereka ke dalam pusaran akumulasi nilai kapitalisme digital global.

Kata Kunci : *Immaterial Labour, Joki, Mobile Legends, Vortex, Playbour*



ABSTRACT

In today's digital economy, the line between recreational gaming and economic work is becoming increasingly blurred. This study examines the phenomenon of Mobile Legends game jockeys in Indonesia as a clear manifestation of playbour, where gaming has transformed into a structured economic production arena. This phenomenon is driven by the social stratification system within the game's architecture through a ranking mechanism that serves as symbolic capital and a tool for social validation, thereby creating a market for jockeys as a form of immaterial labor. This study was conducted qualitatively using a blended netnography approach, involving participant observation in digital community spaces and snowball sampling techniques to reach jockeys operating in a legal gray area. An in-depth analysis was conducted by integrating the theory of immaterial labor and Nick Dyer-Witheford's Vortex circuit, which was discussed with perspectives from youth sociology and work sociology. The results of the study reveal a duality of phenomena: on the one hand, jockeys actively mobilize cognitive assets in the form of playing skills and affective assets in the form of emotional management and service as a form of economic practice at a young age in order to survive. However, on the other hand, these activities operate within a social factory that is integrated into the Vortex circuit. There is a sharp class stratification between owners as circulation managers and workers as cyberproletariat whose labor and abilities are maximally converted into economic value. This study concludes that the game jockey ecosystem is a paradox, where it is a space for creative negotiation among young people to create independent economic opportunities, but at the same time, it is a systematic mechanism that connects them to the vortex of global digital capitalism value accumulation.

Keywords: Immaterial Labour, Boosting, Mobile Legends, Vortex, Playbour